

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER



10
PROGRAMMI

GAME OVER II, ELECTRONIC ARTS

STRIP

REBYC

MADBALL

ORSETTO

TIRO

NINJA

BUXPIG

MORTE

CALCIO

BICI

BytExpress

-JOYSTICK-

QUICKJOY prezzo pazzo	L.8000
FLASHFIRE	L.12000
anatomico-autofuoco	
FLASHFIRE PLUS	L.19000
microswitch-autofuoco	
SPEEDKING K Onix	L.27000
Anatomico con microswitch	
UN GIOCO IN REGALO	
PHASOR ONE	L.27000
Con microswitch, cavo estrazione, garantito!!	

CALCOLATRICE SCIENTIFICA

Multifunzione. Una preziosa alleata a scuola e sul lavoro! **L.14000**

DATABANK L. 66.000

Una perfetta segretaria elettronica con AGENDA telefonica. Memorizza i vostri APPUNTAMENTI. Completa di CALCOLATRICE, Alarm/Clock e codice segreto per proteggere i dati. **TASCABILE**

Software originale

SPECTRUM su cassetta

COLLECTION

GOLD/SILVER/BRONZE	18000
HIT PACK	18000
SIX PACK VOL. 3	18000
THEY SOLD A MILL.	18000
WE ARE THE CHAMP.	18000

SINGOLI

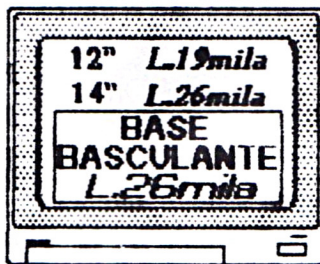
10TH FRAME	18000
1943-MIDWAY	18000
ARKANOID-DOH	18000
ATHENA	18000
BASIL.MOUSE DETEC.	18000
BASKET MASTER	18000
BEDLAM	18000
BLOOD VALLEY	18000
BUBBLE BOBBLE	18000
BUGGY BOY	18000
CALIFORNIA GAMES	18000
COMBAT SCHOOL	18000
DONKEY KONG	18000
DRAGON'S LAIR	18000
FIST II	18000
FLYING SHARK	18000
GAUNTLET II	18000
GUNSMOKE	18000
HEAD OVER HEELS	18000
IKARI WARRIORS	18000

IMPOSS.MISSION II	12000
INDIANA JONES	18000
LAST MISSION	18000
LAZERTAG	18000
MATCH DAY II	18000
WICKEY MOUSE	18000
NIGHT RIDER	18000
OLYMPIC CHALLENGER	18000
OUT RUN	18000
OVERLANDER	18000
PINK PANTHER	18000
PLATOON	18000
PREDATOR	18000
PSYCO SOLDIER	18000
RANARAMA	18000
RASTAN	18000
SIDE ARMS	18000
STREET FIGHTER	18000
STREET BASKETBALL	18000
SUPER HANG-ON	18000
TARGET RENEGADE	18000
WIZBALL	18000

SPECTRUM 128

KNIGHT TIME	7500
SPELLBOUND	7500
STORM BRINGER	7500
LITTLE COMP. PEOPLE	18000
THE PAWN	18000

SCHERMO Antiriflesso



INTERFACCIA HEMPSTON

Per collegare JOYSTICK al tuo SPECTRUM **Lire 19.500**

★ 1989! ★
BUON ANNO
A TUTTI

Spedite il tagliando in busta chiusa a: **BytExpress-Corso Vitt.Emanuele 15-20122 MILANO**

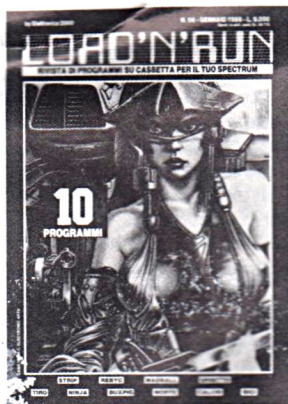
Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA

Si accettano ordini superiori alle L.20mila. Spedizione in contrassegno con spese a Vostro carico. Per ordini superiori a L.100mila in OMAGGIO un

SUPER-JOYSTICK

NOME..... COGNOME.....
VIA..... N.....
CITTA'..... CAP..... PROV.....
CHE COMPUTER HAI?.....

NOME ARTICOLO	Quesiti	PREZZO
TOTALE		



LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

■ STRIP

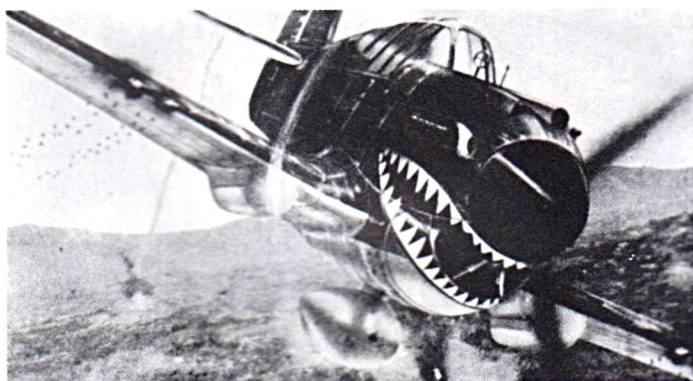
■ NINJA

■ REBYC

■ BUXPIG

■ MADBALL

■ MORTE



■ ORSETTO

■ CALCIO

■ TIRO

■ BICI

N. 56 - GENNAIO 1989

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

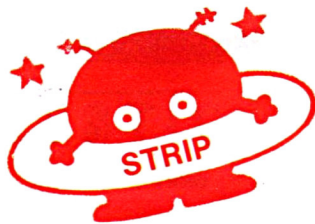
Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



STRIP (48K)

Finalmente anche sul nostro Spey il tanto decantato Strip poker, anche se le relative basse capacità grafiche della macchina non ci permetteranno di vedere tutti i particolari (...ehm!). I genitori non si preoccupino perché tutto il gioco rispetta il cosiddetto comune senso del pudore. Supponiamo che tutti sappiano giocare al poker americano, che differisce da quello nostro per il fatto che si usa



l'intero mazzo di carte. Le regole principali sono molto semplici: hai a disposizione 5 carte ed in base a queste fai una prima puntata: il tuo avversario può accettare, rifiutare oppure rilanciare ulteriormente. Quindi, puoi scartare al massimo 4 carte e prenderne delle nuove dal mazzo: a seconda del punto che hai in mano ti comporterai in maniera differente. Puoi anche bluffare, cioè puntare parecchio anche

se non hai niente in mano: tutto dipende dalla tua abilità (e dalla fortuna del tuo avversario). Terminato il caricamento premi lo spazio, quindi attendi che siano passate le scritte scorrevoli per l'inizio del gioco. I tasti da usare sono i cursori, cioè:

5 = sinistra

6 = giù

7 = su

8 = destra

SPAZIO = fuoco

Per selezionare la giocata, cioè se vuoi passare o rilanciare, usa i tasti su e giù, per scartare usa le carte sinistra/destra; fuoco per confermare. Se hai sbagliato, premi nuovamente fuoco. Tu e la signorina partite con una base di 100 dollari e man mano che uno dei due va al di sotto dello 0 deve giocarsi i propri indumenti. Infine, ti ricordiamo il significato delle parole inglesi:

CALL = chiami senza rilanciare

BET = rilanci

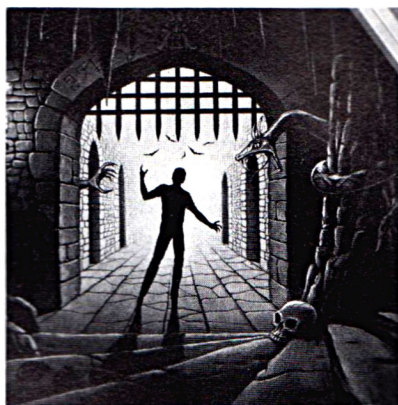
DROP = passi la mano

DONE = fatto (per il cambio delle carte)



REBYC (48K)

Eccezionale gioco articolato in vari livelli di cui abbiamo già pubblicato la prima parte qualche tempo fa (vediamo se lo riconoscerai) con grande successo: tu dovrai guidare l'astronave attraverso una gigantesca base sotterranea caratterizzata da una marea di ostacoli di vario genere. La difficoltà del gioco non è data soltanto dalla presenza di tantissimi nemici, ma dal fatto che alcuni passaggi devono essere cronometrati al centesimo di secondo. Sarebbe troppo facile sparare e basta, no? Inoltre, il tuo laser standard non è affatto sufficiente per contrastare tutti i tranelli del tracciato: premendo i tasti da 1 a 5 cambierai l'arma attuale, che verrà contemporaneamente visualizzata in alto a destra insieme al numero di colpi rimasti. Senza dubbio la limitazione delle munizioni delle tue armi costituisce



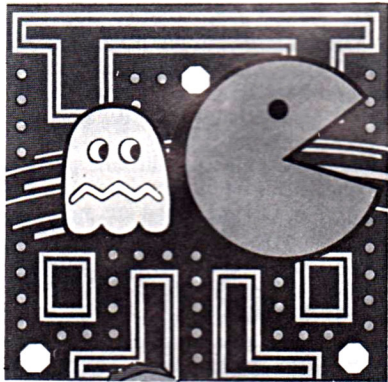
l'handicap maggiore: infatti, se disponessi di un numero infinito di Seeker o di Bombe, tutto sarebbe più facile. Te ne accorgerai ben presto visto, che appena inizia la missione, dovrai fare i conti con un lancia palline che non c'è modo di eliminare con il normale laser. Né, tantomeno, si riesce a passare nel cunicolo. In questo come in tantissimi altri casi è necessario sparare un Seeker, un missile a ricerca automatica che centerà il bersaglio e lo distruggerà in mille pezzi. Stai sempre attento quando cambi tipo di arma perché basta un attimo di distrazione e la frittata è fatta! Un ultimo consiglio: quando ridefinisci i tasti, non usare quelli numerici perché servono per la selezione delle armi: è bene infatti, appena iniziato il gioco, quando non ci sono pericoli immediati, provare i vari armamenti.



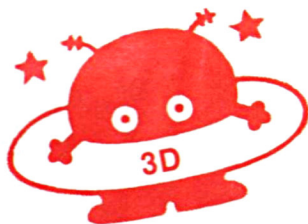
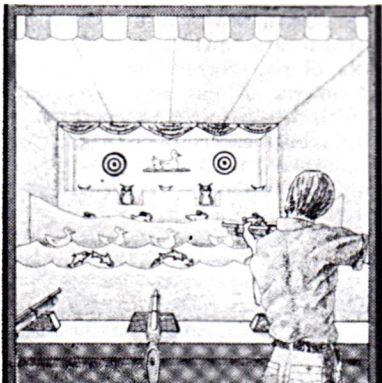
MADBALL (48K)

Giochino ispirato al celeberrimo Pac Man da cui però ha rubato soltanto l'idea di fondo, perché, viste tutte le novità apportate, non potremmo certo definirlo un clone. L'idea di base è che dovrai guidare il simpatico personaggio (molto simile al Pac Man originale) attraverso tutti i quindici livelli del gioco facendogli accendere tutte le lampadine che trova sulle mattonelle (basta passarci sopra). Ovviamente non potrai fare il tuo lavoro indisturbato poiché una vasta serie di mostri e di nemici sarà sempre in agguato e cercherà di mangiarti. Per sfuggire loro non potrai far altro che sincronizzare per bene i tuoi passaggi ed usare le particolari icone che troverai in giro. Inutile aggiungere che per passare al quadro successivo dovrai consumare tutte le lampadine del labirinto. Ecco un rapido riassunto delle

principali icone. La più frequente è senza dubbio quella che fa diventare la nostra madball molto affamata (una faccia con la bocca spalancata!); in questo caso potrai mangiare tutti i nemici che incontri ma occhio perché, dopo breve tempo, tornerai nelle normali vesti. Madippotamus (una sorta di gatto) ti sarà ancor più utile: in questo stato distruggerai tutti i nemici

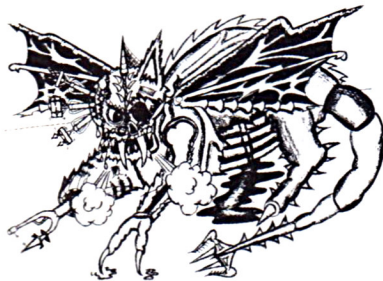


che incrociano la tua strada, soprattutto i temibili Repugnant e Ladybotther. Maddigger (palla con la bocca leggermente aperta) è necessario per sbloccare tutte quelle lampadine che erano state precedentemente bloccate dal mostro Repugnant; ricordati che in questa forma non sei invulnerabile. MadShip non necessita di un'icona per essere attivata e basta andare sopra le particolari barre per usufruire di una piccola navicella in grado di sparare con i suoi laser e quindi di distruggere i fantasmi. Citiamo infine le differenze fra i vari mostri: i fantasmi sono i più numerosi ma anche i più semplici da distruggere; Ladybotther ha come principale caratteristica quella di ripristinare tutte le lampadine già consumate da te (il che implica che dovrai ripassare dove sei già stato!); infine, Repugnant che, come abbiamo già detto prima, blocca tutte le lampadine che tu devi ancora "mangiare". I tasti per muovere Madball sono i soliti QAOP, lo spazio per far fuoco (quando puoi!).



L'eroe che dovrai impersonare è sì un orsetto, ma armato fino ai denti e dotato di un mezzo speciale che gli permette di volare. Il tuo compito è di attraversare tutte le zone della Terra (ricordati che ti trovi nell'anno 3000) sparando a tutto quello che si muove con il tuo potente laser. La speranza di sopravvivere su questo pianeta è nelle tue mani poiché nessun altro è in grado di contrastare i nuovi esseri che dominano ora il tuo pianeta. Il paesaggio che ti circonda è accuratamente disegnato in tre dimensioni così come i tuoi nemici, che saranno costituiti da giganteschi draghi, alieni di vario tipo, e brutte facce: la cosa più importante è sparare in continuazione senza limitazione di colpi.

(48K) ORSETTO



I tasti da usare sono:
Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
Spazio = fuoco
H = pausa



TIRO (48K)

Ecco una semplice simulazione di tiro al bersaglio per saggiare la tua prontezza di riflessi: terminato il caricamento premi 0 o spazio per iniziare. Hai a disposizione un minuto e mezzo per colpire con la tua carabina il maggior numero di oggetti possibile. I tasti da usare per muovere il mirino sullo schermo sono:

Q = sinistra
W = destra
P = su
L = giù
SPAZIO = fuoco

Se vuoi cambiare tipo di controllo devi premere M per andare in modo pausa, quindi:

1 = tastiera
2 = kempston
3 = cursore
4 = interface II



Non sprecare proiettili perché ogni sei tiri devi ricaricare l'arma, quindi perdere un po' di tempo: non colpire i poveri gatti perché perderai preziosi punti. Ecco il punteggio dei vari oggetti:
tavola ferma = 1 punto per centro + 2 se la fai esplodere
bersaglio mobile = 2 punti per ogni centro
oggetti al volo = 5 punti
gatto = perdi 5 punti



NINJA

(48K)

Impersonerai questa volta un antico Ninja in un luogo chiamato The Central Park, nel cuore di Manhattan: per quei pochi che non sapessero chi sono i Ninja, diciamo che si tratta di antichi guerrieri che formavano una



sorta di esercito d'élite al servizio dell'imperatore giapponese. Il gioco è molto complesso e te ne proponiamo soltanto la prima parte per i soliti problemi di spazio: sappi però che ce ne sono ben otto in tutto, ognuna a sé stante. Appena terminato il caricamento premi 0 per iniziare, ma ricorda fin d'ora che Ninja necessita assolutamente di essere giocato con un joystick, Kempston o Sinclair: se proprio

non ne possiedi uno puoi arrangiarti con i tasti da 1 a 5 (che corrispondono all'interfaccia Sinclair). I tasti complementari da usare sono:

- P = prendi un oggetto
- Q = perdi una vita
- ENTER = lista tutti gli oggetti
- SPAZIO = lista tutte le armi
- H = pausa
- J = sceglie il tipo di movimento

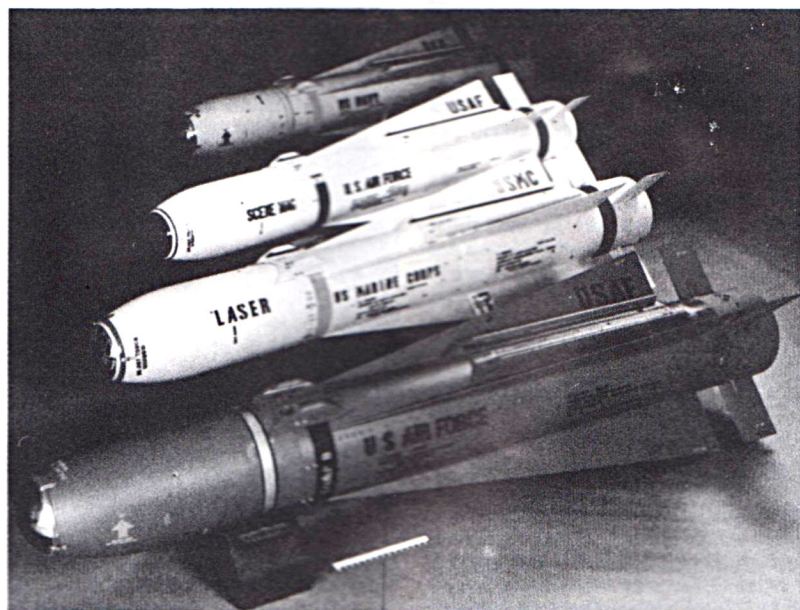
Ogni volta che premi la J cambierai di 45 gradi l'orientamento del personaggio finché non troverai quello che più ti piace: ricorda che il gioco mostra sempre una visuale a tre dimensioni, perciò è un po' difficile parlare in questo caso di destra e sinistra. Inoltre, hai a disposizione una notevole serie di colpi, che vanno dai semplici calci a veri e propri lanci di oggetti. Troverai parecchi oggetti in giro e sta a te capire l'uso che ne devi fare.



BUXPIG

(48K)

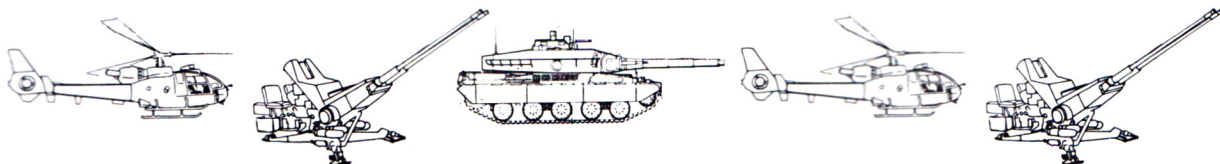
Se sei un amante dei giochi cosiddetti innovativi, allora questo BUXPIG fa proprio per te: quando sentirai il fischietto si sarà già scatenato il finimondo ed i tuoi avversari staranno già lanciandoti contro centinaia di bombe. Queste possono rimbalzare sui lati dello schermo e scoppiano dopo un breve conto alla rovescia: stai molto in guardia perché alcune bombe iniziano il conto alla rovescia anche se non sono lanciate da nessuno. Dopo alcune giocate ti verrà concesso un round premio nel quale dovrai cercare di baciare (!) delle simpatiche porcelline (!!)



all'improvviso. Ovviamente, per tirare le bombe dovrai premere il fuoco ricordando che gli ordini si innescano una volta lanciati. Per provocare esplosioni indotte devi lanciare le bombe innescate contro quelle ancora non innescate. Tira sempre le bombe innescate controllando ogni volta a che punto si trova il contatore: se i tuoi ordigni colpiscono il nemico, esplodono immediatamente ignorando il conto alla rovescia. Ci sono parecchi oggetti da raccogliere, tutti utili, ciascuno a modo suo: per vederli tutti devi soltan-

to non fare niente all'inizio del gioco e ti apparirà, prima della piccola demo, l'intera lista.

Ti preannunciamo che il simbolo del tonico ti farà lanciare più lontano, la palla di riso correrà più veloce, la bomboletta di gas addormenterà i nemici, nel tascapane potrai contenere più bombe, l'iperbomba aumenta l'esplosione, la patata è un bonus punti e la bambola aumenta la tua potenza.





MORTE (48K)

Un tremendo dittatore del centro America ha disposto la costruzione di ben otto basi intorno al suo palazzo per assicurarsi contro un eventuale attacco terrorista. Il tuo compito è di scovare e distruggere, nell'esatto ordine, tutte le basi per ridare la libertà a tutti gli abitanti del luogo. Man mano che procedi attraverso il territorio troverai edifici adibiti a tremende prigioni che dovrai far saltare in aria liberando così tutti i prigionieri custoditi all'interno. Così facendo riceverai medaglie e bonus punti. Per sparare con il fucile premi semplicemente fuoco mentre per lanciare le granate tienilo premuto più a lungo. Durante il tuo avanzare puoi



raccogliere nuovi proiettili per il tuo fucile e, cosa molto più importante, usare una jeep per proseguire. Perché ciò sia possibile non devi fare altro che dirigerti verso quest'ultima e premere fuoco. Una volta salito potrai usufruire del cannone di bordo tenendo premuto il fuoco, mentre per abbandonare la jeep devi andare a sinistra/destra rapidamente. Ovviamente il numero di granate e di colpi per il cannone è limitato, perciò stai sempre all'erta e collezioni i vari rifornimenti che troverai. La linea di stato in alto mostra il tuo punteggio, il numero residuo di granate, il numero di vite, le basi distrutte e la tua salute. Ogni oggetto colpito ha un punteggio diverso a seconda se distrutto da una granata (molto più facile) o dai colpi del fucile: il punteggio va da un minimo di 20 punti per un soldato nemico ucciso ad un massimo di 1000 per una base distrutta. Sappi infine che puoi collezionare fino a sette medaglie, l'ultima delle quali conseguibile solo a missione conclusa.

per passare il pallone, devi premere il fuoco: più lo tieni premuto, maggiore sarà la forza con cui calcerà la palla. I tasti per muovere il giocatore sono:
Z = sinistra
X = destra
O = su
K = giù
SPAZIO = fuoco

Se giochi contro un tuo amico sappi che uno dei due deve per forza usare il joystick.



BICI (48K)

Una bella passeggiata in bicicletta è proprio quello che ci vuole dopo tante sparatorie. Non credere però che questo gioco si svolga sotto il segno dell'amicizia e della fratellanza; impersonerai infatti un famoso corridore che deve portare a termine nel più breve tempo possibile il giro del mondo in bicicletta, toccando simbolicamente le otto nazioni più importanti. Ripetiamò che non si tratta di una passeggiata vera e propria, visto che parteciperai ad una gara: come al solito, problemi di spazio ci impediscono di inserire tutti i tracciati delle varie nazioni, ma quello che abbiamo messo, il Giapponese, è senza dubbio il più divertente e difficile. Incontrerai vari ostacoli durante il percorso, che vanno dai semplici sali-scendi costituiti da particolari rampe, a vere e proprie buche presenti nel terreno (e che sarà meglio evitare), alle traiettorie dei tuoi avversari che non ti lasceranno passare molto facilmente. In basso vedrai una mappa del tracciato in scala, con la posizione del gruppo di corridori segnalata da semplici pixel neri: cerca di non rimanere sempre indietro! Ti viene anche mostrata la tua posizione relativa: per non facilitarti troppo parti ultimo, in undicesima posizione. La difficoltà maggiore è senza dubbio quella di distinguere il tuo corridore dagli altri quando entri nel gruppo: è infatti molto arduo capire quale sei, quindi cadere dalla bici diventerà normale. Ti saranno concesse soltanto 5 cadute, dopo di che il gioco terminerà: ti troverai spesso coinvolto in mischie furiose nelle quali avrai sempre la peggio, perciò occhio a non... immischiarti!



CALCIO (48K)

Per tutti gli appassionati delle simulazioni sportive, ecco un ottimo Calcio che emula le vicende dei Campionati Europei, dalle qualificazioni alla finalissima vera e propria. Puoi scegliere la squadra con la quale partecipare ed il relativo girone: quindi dovrai affrontare tre partite di qualificazione e se supererai questo primo turno andrai in semifinale. Se uscirai vincitore anche da questo match, allora giocherai la partitissima. Termina-



to il caricamento, il programma attende che tu scelga il tipo di controllo per il giocatore 1; anche se non sono visibili, sono attivi i tasti:

- 1 = Tastiera
- 2 = Kempston
- 3 = Sinclair 1
- 4 = Sinclair 2

Premi quello che desideri e tienilo schiacciato per almeno un secondo, quindi fai lo stesso per scegliere il controllo del giocatore 2, sempre alla cieca. Passi ora al menu di selezione delle squadre, di scelta della durata dei match (da un minimo di 5 ad un massimo di 20 minuti), di inserzione della situazione delle varie squadre e di controllo dello status dei giocatori. Terminata la fase delle varie scelte, ecco la prima partita: per il calcio d'inizio tutti i giocatori si disporranno automaticamente in campo; sarai poi tu a muovere il giocatore più vicino alla palla, che verrà sempre segnalata da una piccola freccia sopra la testa. Quando sei entrato in possesso di palla puoi dribblare gli avversari in tutte le otto direzioni permesse dal joystick e,

RIVISTA DI PROGRAMMI PER SPECTRUM

LOAD'N'RUN

56



Per caricare dare Load ""

SOMMARIO

LATO A:

- STRIP
- REBYC
- MADBALL
- ORSETTO
- TIRO

LATO B:

- NINJA
- BUXPIG
- MORTE
- CALCIO
- BICI

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

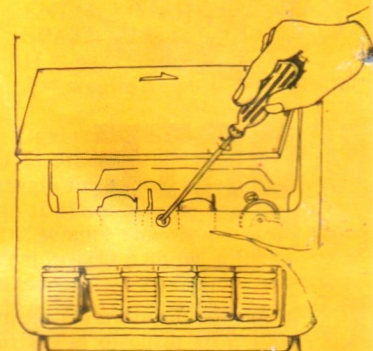
COGNOME _____

VIA _____ N. _____

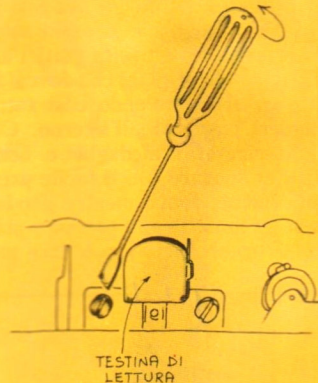
CITTA _____

LOAD'N'RUN

LE NOSTRE CASSETTE SONO PERFETTE



Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!



- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.